funworld®

funworld Elektronik Ges.m.b.H., Gmunden-Graz-Wien
A-4810 Gmunden, Brunnenweg 4, AUSTRIA - EUROPE,

Tel. +43/(0)7612/785, Fax +43/(0)7612/785-55
E-Mail: funworld@telecom.at, Homepage: http://www.funworld.co.at/funworld

Beschreibung

Deutschlandversion

PHOTO PLAY 2000®

fun.link®

August 1997

funworld®

funworld Elektronik Ges. m. b. H., Gmunden - Graz - Wien
A-4810 Gmunden, Brunnenweg 4, AUSTRIA - EUROPE

Tel. +43/(0)7612/785, Fax +43/(0)7612/785-55
E-Mail: funworld@telecom.at, Homepage: http://www.funworld.co.at/funworld

Technische Beschreibung

Deutschlandversion

PHOTO PLAY 2000®

Inhaltsverzeichnis

EG-Konformitätserklärung ..... Seite 2
Generalimporteure der einzelnen Vertriebsländer ..... Seite 3
Verwendung ..... Seite 3
Lieferbestandteile ..... Seite 4
Technische Daten ..... Seite 4
Geräteaufstellung ..... Seite 4
Wartung ..... Seite 4/5
Programmablauf ..... Seite 5
Hi-Scores Bildschirm ..... Seite 5
Setup ..... Seite 5
1) Spieleinstellung ..... Seite 5
2) Werteinstellung ..... Seite 5/6
3) Soundeinstellung ..... Seite 6
4) Werbung ..... Seite 6
5) Buchhaltung/Statistik ..... Seite 6/7
6) Hi-Score löschen ..... Seite 7
7) Touchscreen kalibrieren ..... Seite 7
8) Testbild ..... Seite 7
9) Datum und Uhrzeit ..... Seite 8
10) Erotik ..... Seite 8
11) Aufstellercode ..... Seite 8
Bildschirmeinstellung ..... Seite 8
Programmwechsel ..... Seite 8
Monitorchassis ..... Seite 9
Mainboard (Hauptplatine) ..... Seite 10
Blockschaltbild ..... Seite 11
Ersatzteile ..... Seite 11 bis 15
Explosionszeichnung ..... Seite 16 bis 20
Einschaltdiagnostik ..... Seite 21
Trouble shooting, häufige Fehler ..... Seite 21 bis 23
BIOS Einstellung ..... Seite 23/24
Spielbeschreibung ..... Seite 25 bis 27
Technische Daten Touch Screen ..... Seite 28/29

CE

August 1997

EG - Konformitätserklärung

Für das folgendermaßen bezeichnete Erzeugnis

Photo Play 2000
Standgeräte 2.0

wird hiermit bestätigt, daß es den Schutzanforderungen entspricht, die in der Richtlinie des Rates zur Angleichung der Rechtsvorschriften der Mitgliedstaaten über die elektromagnetische Verträglichkeit (89/336/EWG) festgelegt sind.

Zur Beurteilung des Erzeugnisses hinsichtlich elektromagnetischer Verträglichkeit wurden folgende Normen herangezogen:

EN 50081-1
EN 50082-1
EN 55022

Diese Erklärung wird verantwortlich für den Hersteller

funworld
Elektronik Ges. m. b. H.
Brunnenweg 4
A-4810 Gmunden

abgegeben durch

Josef Öhlinger
Geschäftsführer

1. Dezember 1996

Generalimporteure der einzelnen Vertriebsländer:

Jac van Ham International b.v. Kraaivenstraat 13 NL-5048 AB Tilburg	zuständig für:	- Holland - Griechenland - Belgien - Frankreich
funworld Elektronik (Schweiz) GmbH. Sägestraße 25 CH-3097 Bern-Liebefeld	zuständig für:	- Schweiz
Löwen Spiel Im Tiergarten 20-30 D-55411 Bingen am Rhein	zuständig für:	- Deutschland
PA.FIN s.r.l. di Parato Franco Via S. Paolo 5 I-12051 Alba (CN)	zuständig für:	- Italien
Electrocoin Advance House 186 Brent Crescent GB-London NW107XR	zuständig für:	- England
I. Comatel C./en Proyecto, 21, Nave 15 Pol. Ind. De Catarroja E-46470 Catarroja - Valencia	zuständig für:	- Spanien

ACHTUNG:
- Jegliche Veränderungen an diesem Gerät bedürfen der schriftlichen Zustimmung des Herstellers.
- Änderungen im Sinne des technischen Fortschritts vorbehalten, jedoch keine Nachrüstpflicht!
- **Copyright by funworld, Brunnenweg 4, A-4810 Gmunden, Austria**

Verwendung:
Das Photo Play 2000® wird ausschließlich als Unterhaltungsgerät verwendet!
- Die Serviceschlüssel nur autorisierte Personal zugänglich machen.
- **Brandschutz:** Bei Brandgefahr oder anderen Störungen, das Gerät sofort vom Netz trennen!
- **Umweltschutz:** Bitte entsorgen Sie die Palette und Kartons dem Gesetz entsprechnend!
- Das Gerät darf nicht in explosivgefährdete Räumen aufgestellt werden.

Bei unsachgemäßer Verwendung wie zB bei:
- Getränke werden auf das Gerät gestellt oder über den Bildschirm geleert.
- Das Gerät wird mit Füßen getreten.
- Touchscreen wird zerschlagen.
- Gerät wird nicht sachgemäß aufgestellt (Neigungswinkel >5 Grad).

Übernimmt die Firma **funworld** als auch Ihr **Generalimporteur KEINE HAFTUNG!**

Lieferbestandteile:
- Photo Play 2000® bzw. Photo Play Barry®
- 2 Garnituren Schlüssel (Kassa inkl. Service)
- 1 Garnitur Festplattenschlüssel

Achtung: Eine Festplattenschlüsselgarnituren befinden sich im Elektronikeinschub und eine weitere Schlüsselgarnitur (Kassa inkl. Service) befindet sich auf der Rückseite des Gerätes!
➲ Stromkabel und Kassabox in Kassaeinschub
➲ extreme Temperaturen: Minus Grade
➲ extreme Feuchtigkeit: Nässe

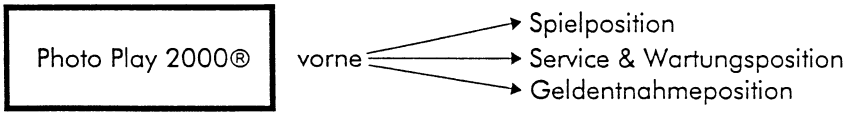
Technische Daten:

Netzanschluß:	230AC/50Hz		
Leistungsaufnahme:	90 VA		
max. Lautstärkenregler:	70 dB		
Netzteil:	Eingang:	AC 230 V/50 Hz	
	Ausgang:	DC +5V/20A	(rot)
		Power Good Signal	(orange)
		-5V/0,5A	(weiß)
		+12V/8A	(gelb)
		-12V/0,5A	(blau)
Hauptplatine:	PC-Mainboard 486 DX4/100		
	3 PCI Erweiterungssteckplätze		
	4 ISA-BUS Erweiterungssteckplätze		
	4 MB Hauptspeicher (RAM)		
Einsteckkarten:	I/O Board für Münzprüfer (Option Notenleser)		
	Zählwerk, Setup-Taster und Dataprint		
	Touch-Screen-Controller		
	VGA-Grafikkarte 1 MB PCI		
	Soundblaster		
	Kabel für Serielle Schnittstelle, Kabel für Parallele Schnittstelle		
VGA-Monitor:	- Versorgung AC 90-260 V / 50 Hz		
	Eingangssignal: 0,7 V		
	- Bandbreite: 60Hz - 40MHz +-3dB		
	- Horizontalfrequenz: 30,7 +-400 Hz oder 31,5 kHz		
	- Vertikalfrequenz: 60Hz		
Münzprüfer:	elektronischer Münzprüfer NRI G 13.1001		
	elektronischer Münzprüfer Coin Control		

Geräteaufstellung:
Das Photo Play 2000® muß immer in waagrechter Stellung aufgebaut werden (max. Neigungswinkel <5 Grad).
Das Gerät darf nur im Haus installiert werden und nicht in Umgebungen aufgestellt werden, wo das Gerät Regen bzw. Wasser ausgesetzt wird. Weiterhin darf das Gerät nicht extremen Temperaturen und extremer Feuchtigkeit (mindestens 4 Stunden Akklimation) ausgesetzt werden. Bei Lagerung des Gerätes bei Gefriergraden darf das Gerät erst nach Erwärmung auf Zimmertemperaturen eingeschaltet werden. Es ist sicherzustellen, daß die Netzspannung der unter "Technische Daten" beschriebenen entspricht.
Achtung: Um eine einwandfreie Funktion des Photo Play 2000® gewährleisten zu können. Achten Sie darauf, daß eine gute Erdung (Steckdose) vorhanden ist.

Wartung:
Die sachgemäße Reinigung des Touch-Screen-Glases muß mit einem weichen Reinigungstuch und Glasreiniger erfolgen!

Bei Wartungsarbeiten folgendes bitte unbedingt beachten:
1) Netzstecker ziehen
2) Serviceklappe erst nach 3 Minuten, nach Ziehen des Netzsteckers, öffnen (Grund: Kondensator-entladungen)
3) Arbeitsplatz- bzw. Spielplatzbeschreibung



Programmablauf:
Nach erfolgreichen Hochstarten ist das Gerät im Demolauf und zeigt verschiedene Bildschirme und Werbungen. Sobald das Gerät im Demolauf ist, können jederzeit Münzen eingeworfen werden. Im Demolauf erscheinen die verschiedenen Spielgruppen, egal ob Kredite vorhanden sind oder nicht. Um eine Gruppe auszuwählen, berührt der Spieler das Bild der Gruppe am Monitor. Dadurch werden die Spiele dieser Gruppe sichtbar. Die einzelnen Spiele werden ebenfalls wieder durch Berühren des Spielfeldes am Monitor ausgewählt. Nach Auswahl erscheint zu jedem Spiel der Startbildschirm. Bei manchen Spielen kann auch zwischen mehreren Spielern gewählt werden. Wenn genügend Kredite für das ausgewählte Spiel vorhanden sind, kann das Spiel gestartet werden.

Hi-Scores Bildschirm:
Am Ende des Spieles kann, sofern die Punktzahl hoch genug ist (abhängig von den bisher erzielten Spielerergebnissen),kann sich der Spieler in eine Hi-Score Liste mit seinem Namen eintragen. Der Spieler kann versuchen, Top Scorer in seinem favorisierten Spiel zu werden.

Setup:

Der Setup-Bildschirm wird aktiviert, indem man den Setup-Taster drückt, der sich auf der Serviceeinheit befindet. Den Taster erreicht man jedoch nur, indem man die Serviceklappe öffnet.

Der Setup-Bildschirm weist 11 Auswahlfelder auf:

1) Spieleinstellungen:	Auswählen der Spiele und Kredite/Spiel
2) Werteinstellungen:	Kredite für die verschiedenen Banknoten und Münzen
3) Soundeinstellungen:	Verändern der Lautstärke
4) Werbung:	Eingabe von Werbeseiten
5) Buchhaltung/Statistik:	Einsehen der BH und Statistik/Dataprint
6) Hi-Score löschen:	Löschen des Hi-Scores
7) Touch-Screen kalibrieren:	Touchscreen kalibrieren
8) Testbild:	Testfunktionen
9) Datum und Uhrzeit:	Einstellen des Uhrzeit und des Datums
10) Erotik :	Erotik aktivieren/deaktivieren
11) Aufstellercode:	persönliche Codeeingabe

1) Spieleinstellungen
Durch Markieren des gewünschten Spieles, kann man für dieses Spiel die Krediteinstellung bzw. Aktivierung (aktiviert/deaktiviert) auswählen. Hier hat man auch die Möglichkeit die Spiele auf Freispiel einzustellen (Kredit 0 = Freispiel)

2) Werteinstellung:
Im Setup des Photo Play 2000® kann das Bonussystem frei eingestellt werden. Es wird dem Aufsteller überlassen welche Bonusstufen es vergibt.

Bonussystemeinstellung des Photo Play 2000®

Grundsätzlich gibt es zwei Vorgaben. Die erste nutzt das Bonussystem nicht. Das heißt, daß 10 Spiele genau das 10-fache eines Spieles kosten. Die zweite Vorgabe gibt für jedes Land ein spezielles Bonussystem vor, wie es von uns empfohlen wird. Es steht aber grundsätzlich jedem frei dieses System an seine Bedürfnisse anzupassen.

Es kann eine Liste bearbeitet werden, die sich wie folgt aufbaut:

Einwurf (Euro)	Kredite
1	1
5	6
10	13
20	30

➲ Spiel kostet 1 Euro
➲ 1 Spiel kostet 0.83 Euro / 1 Bonuskredit
➲ 1 Spiel kostet 0.76 Euro / 3 Bonuskredite
➲ 1 Spiel kostet 0.66 Euro / 10 Bonuskredite

Um eine falsche Eingabe durch den Benutzer zu verhindern, wird genau überprüft, ob die Einstellung richtig ist. Der häufigste Fehler der gemacht wird, ist eine Bonusstufe, in der der Spieler mehr bezahlen muß als in einer Bonusstufe zuvor. Das heißt, wenn Sie in der oberen Liste zB für 20 Euro nur 25 Kredite eingeben würden, erkennt der Photo Play®, daß der Spieler bei 20 Euro für ein Spiel mehr bezahlen müßte als bei 10 Euro. Bei einer solchen Eingabe werden Sie darauf aufmerksam gemacht und aufgefordert, dies entsprechend zu ändern.

3) Soundeinstellungen

➲ **Lautstärkenregler:** Die Lautstärke läßt sich durch "+" oder "-" verändern. Mit " ♫ " kann man sich die eingestellte Lautstärke anhören.
➲ **Leerlauf Musik (allgemein):** Wird immer dann abgespielt, wenn das Photo Play® im "Standby" Betrieb ist. Auch hier besteht die Möglichkeit die Leerlauf Musik zu aktivieren oder zu deaktivieren.
➲ **Leerlauf Musik (zeitbegrenzt):** Wird über einen gewissen Zeitraum im "Standby" Betrieb abgespielt (zB Weihnachtsmusik vom 1. Dez. bis 31. Dez.), aber nur dann, wenn die Leerlauf Musik (allgemein) aktiviert wurde.

4) Werbung:

Dieses Auswahlfeld ermöglicht dem Anwender **10 Werbeseiten** einzugeben. Jede Seite enthält max. 10 Zeilen und Schriftzeichen je nach Bildschirmbreite. Diese 10 Zeilen sind beliebig über die Werbeseite zu bewegen. Es sind verschiedene Farben und Schriftgrößen bzw. Schriftarten möglich.

Anleitung:
➲ Setup-Taster drücken
➲ Werbung markieren
➲ OK-Taste drücken
➲ Werbeseite auswählen - Sie befinden sich nun im Eingabemodus
➲ Höchsteingabe von 10 Zeilen
➲ Durch Berühren des bestimmten Auswahlfeldes können Sie den "Hintergrund" (verschiedene Motive) und die "Anzeigezeit" (in sec.) auswählen.
➲ Durch Berühren der "LÖSCHEN"-Taste kann man bestimmte Seiten löschen.

5) Buchhaltung/Statistik:

Durch Auswählen dieses Auswahlfeldes bekommt man einen Überblick über die Buchhaltung und Statistik.

Kurzer Überblick:
➲ Finanzbuchhaltung
➲ Buchhaltung und Statistik löschen
➲ Buchhaltung löschen
➲ Statistik Löschen

- ➲ Kredite löschen
- ➲ Gerätenummer
- ➲ Dataprint
- ➲ Statistik der Spiele

➲ **Finanzbuchhaltung:** Dient zum Ablesen der Einwurfmenge pro Münze bzw. Banknote. Sie können die Gesamtmenge der eingeworfenen Münzen bzw. Banknoten entnehmen.

➲ **Buchhaltung und Statistik löschen:** Hier wird sowohl die Buchhaltung und als auch die Statistik gelöscht.

➲ **Buchhaltung löschen:** Buchhaltung löschen

➲ **Statistik löschen:** Statistik löschen

➲ **Kredite löschen:** Löschen etwaiger Kredite am Gerät

➲ **Gerätenummer:** Hier können Sie Ihre Photo Play® Gerätenummer eingeben.

➲ **Dataprint:** Sie können die Buchhaltungsdaten oder die Statistik der einzelnen Spiele mittels eines Ausdruckes ablesen. Hierfür ist ein "Dataprint 3000 S" erforderlich! Diesen Dataprint erhalten Sie über Ihren jeweiligen Generalimporteur.

➲ **Statistik der Spiele:** In dieser Statistik wird angezeigt, wie oft ein bestimmtes Spiel gespielt wurde (auch in Prozenten). Markieren Sie das gewünschte Spiel und drücken Sie "OK", so können Sie ablesen, wie oft 1 Spieler, 2 Spieler, 3 Spieler, 4 Spieler oder > 4 Spieler oder fun.link mit diesem Spiel gespielt haben. Weiters errechnet Ihnen dieses Modul, die kürzeste, durchschnittliche und längste Zeit, die ein Spieler für dieses Spiel benötigt hat.

6) Hi-Score löschen:
➲ **Lösch-Modus:** Hier kann eingestellt werden, ob der Hi-Score automatisch nach einer gewissen Zeit gelöscht wird, oder ob er manuell zurückgesetzt wird.
➲ **Alle Hi-Scores:** Es werden die Hi-Scores von allen Spielern gelöscht.
➲ **einzelne Hi-Scores:** Durch Berühren des jeweiligen Spieles wird der Hi-Score gelöscht.

7) Touch-Screen kalibrieren:
➲ Setup-Taster drücken
➲ "Touch-Screen kalibrieren" drücken
➲ OK-Taste betätigen
➲ Markieren der Zeile "grundlegende Kalibrierungen"
➲ Nun müssen Sie den Kreuzungspunkt links unten berühren. Warten Sie auf das Fadenkreuz rechts oben. Berühren Sie nun diesen Kreuzungspunkt und drücken Sie die OK-Taste.

Es gibt 2 Testmodi
Bei beiden kann man die Funktion der Touch-Screen-Kalibrierung überprüfen. Das Quadrat muß jeweils beim Finger bzw. unter dem Finger sein.

8) Testbild:
Das Testbild benötigt man, um die Bildgröße bzw. Bildbreite genau einstellen zu können. Weiters sieht man auch die 3 Grundfarben (rot, grün, blau).
Es gibt verschiedene Testbilder für die jeweiligen Farben und Einstellungen des Bildes.

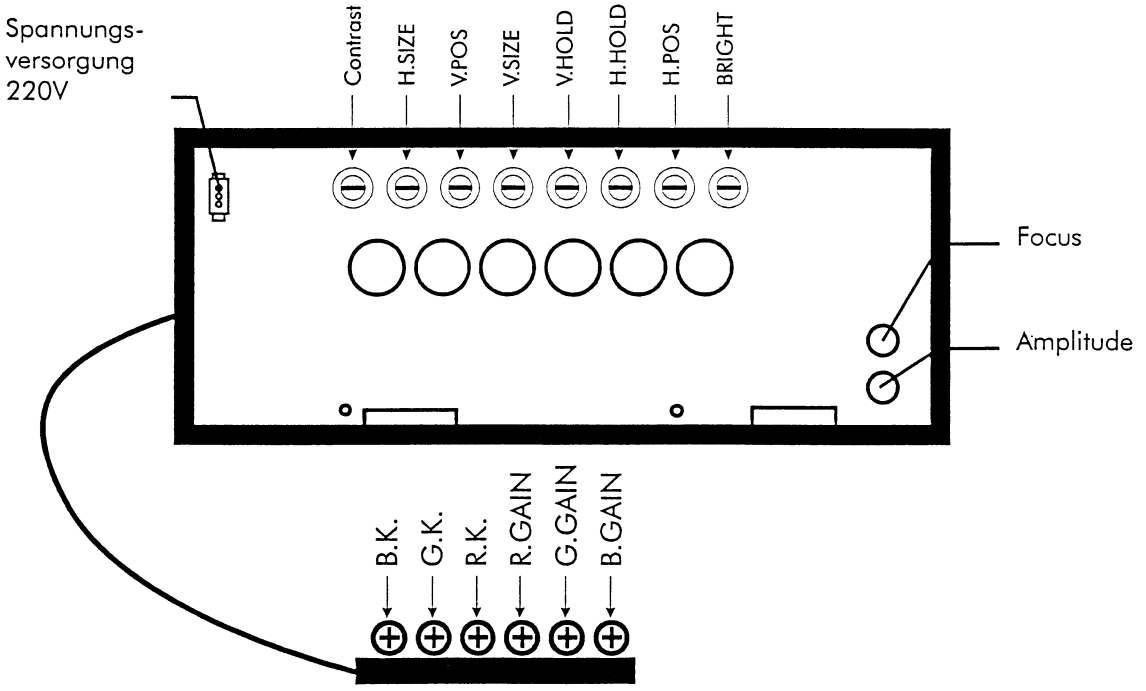
Dieses Bild dient nur zu Testzwecken!

9) Datum und Uhrzeit:
Einstellen des aktuellen Datums und der Uhrzeit.

10) Erotik:
➲ aktiviert
➲ deaktiviert
➲ aktiviert (zeitbegrenzt), von ..... bis .....
Sie haben die Möglichkeit die Erotik für einen bestimmten Zeitraum zu aktivieren (zB Erotik von 20.00 Uhr bis 6.00 Uhr) Ab 6.00 Uhr ist die Erotik deaktiviert.

11) Aufstellercode:
Ist der Aufstellercode aktiviert, werden mit diesem Code die wichtigsten Einstellungen im Setup geschützt.
WICHTIG: Vergessen Sie nie Ihren eingegebenen Code, ansonsten haben Sie keine Möglichkeiten mehr in die Buchhaltung zu gelangen (außer Touch-Screen kalibrieren). Sollten Sie Ihren Code vergessen, müssen Sie die Festplatte zum jeweiligen Generalimporteur bringen.

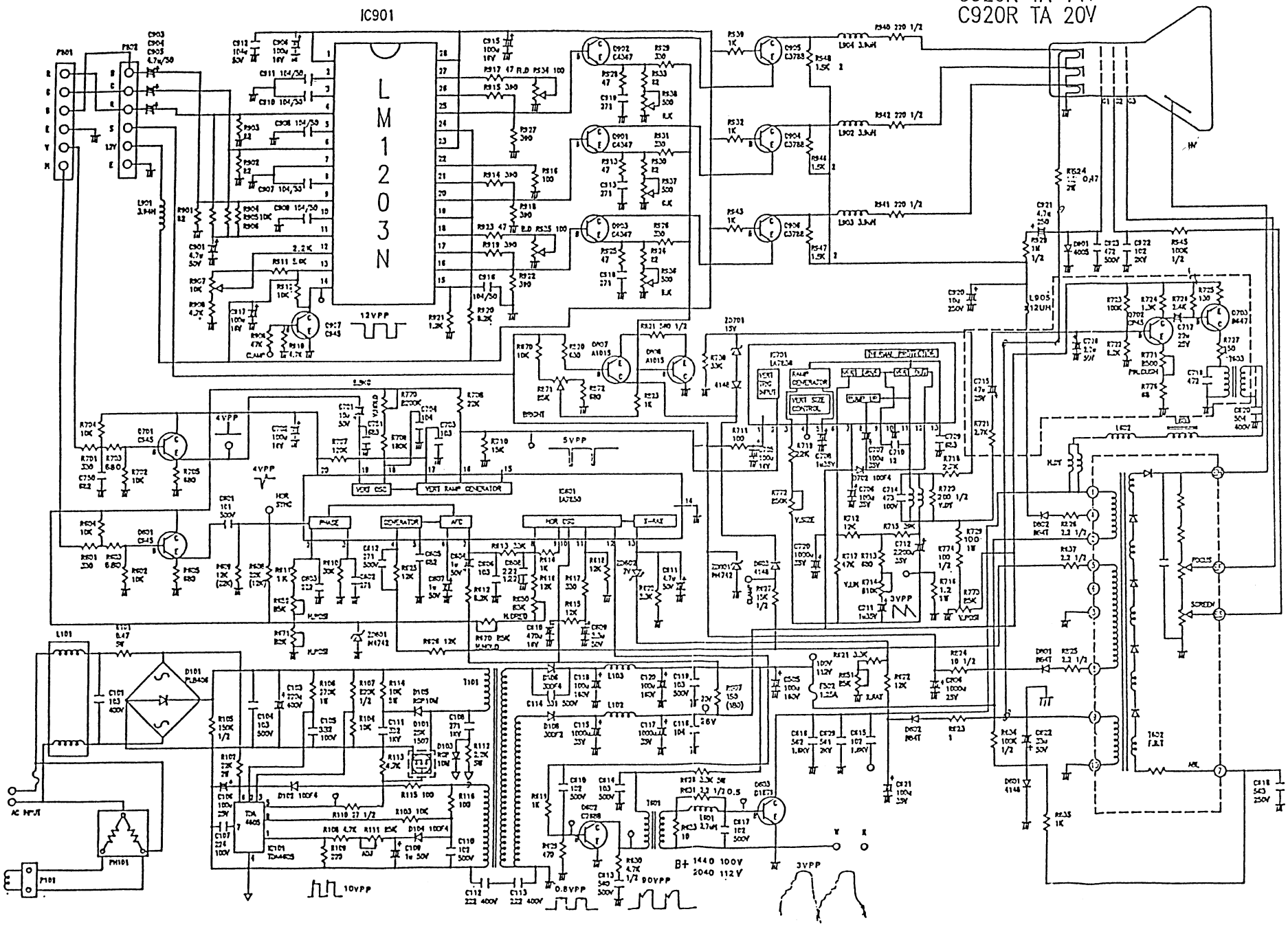
Bildschirmeinstellungen:
Beim Standgerät brauchen Sie lediglich die Serviceklappe öffnen. Auf der Einstellplatine können Sie folgende Einstellungen vornehmen (von links nach rechts):
Contrast, H.Size, V.POS, V.SIZE, V.HOLD, H.HOLD, H.POS, BRIGHT.
Die Helligkeit und Schärfe können sie am Zeilentrafo einstellen.
Auf der freiliegenden Einstellplatine können Sie die jeweiligen Farben (rot, grün, blau) einstellen.



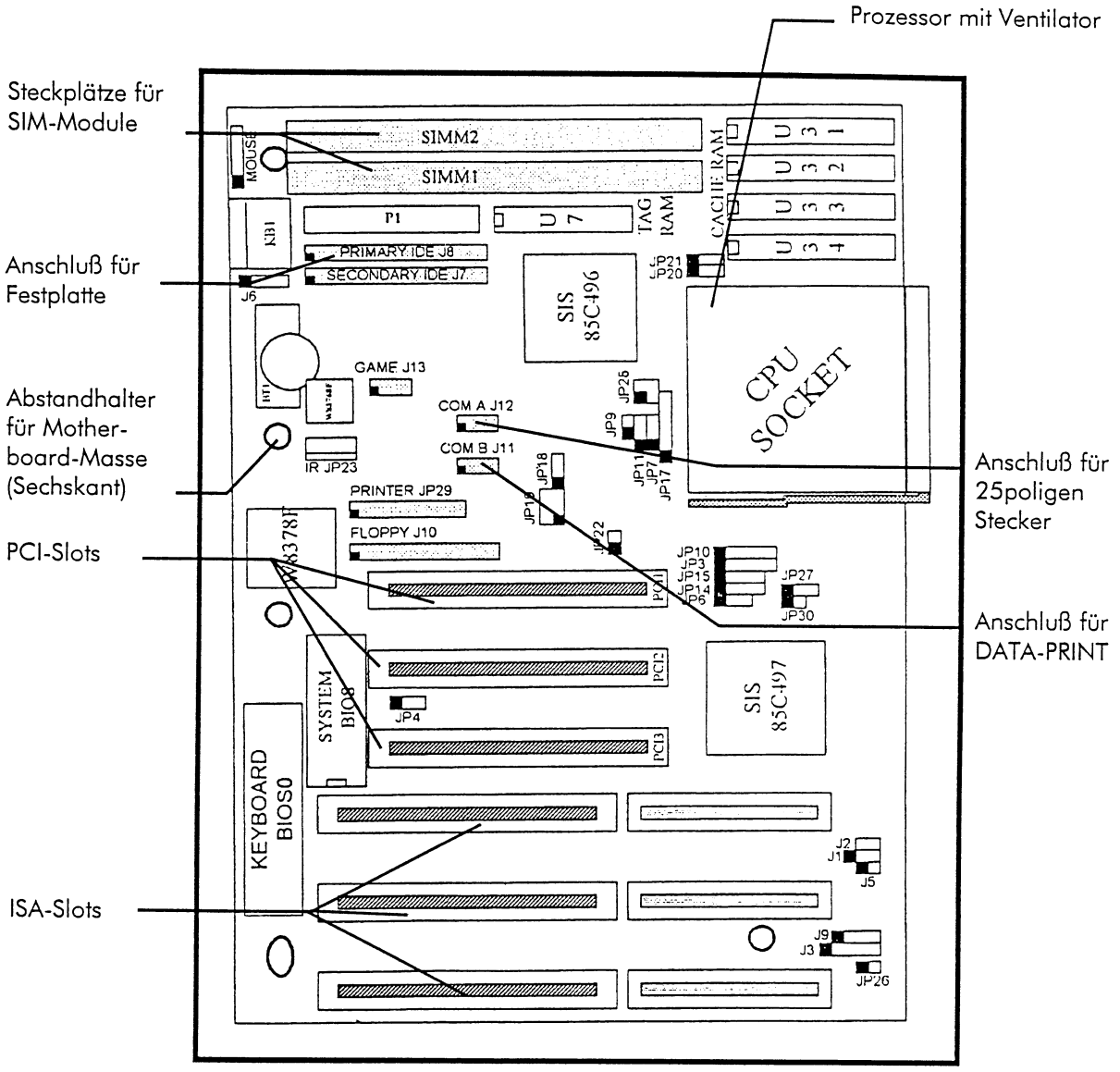
Achtung: Drehen Sie den "Contrast" nie vollständig auf, um etwaige Störstrahlungen zu vermeiden.

Programmwechsel:
Programmerneuerung: Erfolgt über die Generalvertretung der einzelnen Vertriebsländer!

C920R TA 14V
C920R TA 20V



Mainboard (Hauptplatine):



Beachten Sie: Stecken Sie nur PCI-Karten auf die dazugehörigen PCI-Einsteckplätze und die ISA-Karten auf die dazugehörigen ISA-Einsteckplätze.
Die Reihenfolge der Einsteckkarten ist keine technische Notwendigkeit, sondern nur durch ihre Art der Befestigung und Größe bestimmt.

Bei einem Wechsel des Netzteils oder der Hauptplatine achten Sie darauf, daß die Stromversorgung mit dem schwarzen Kabel in der Mitte angeschlossen wird.

Blockschaltbild

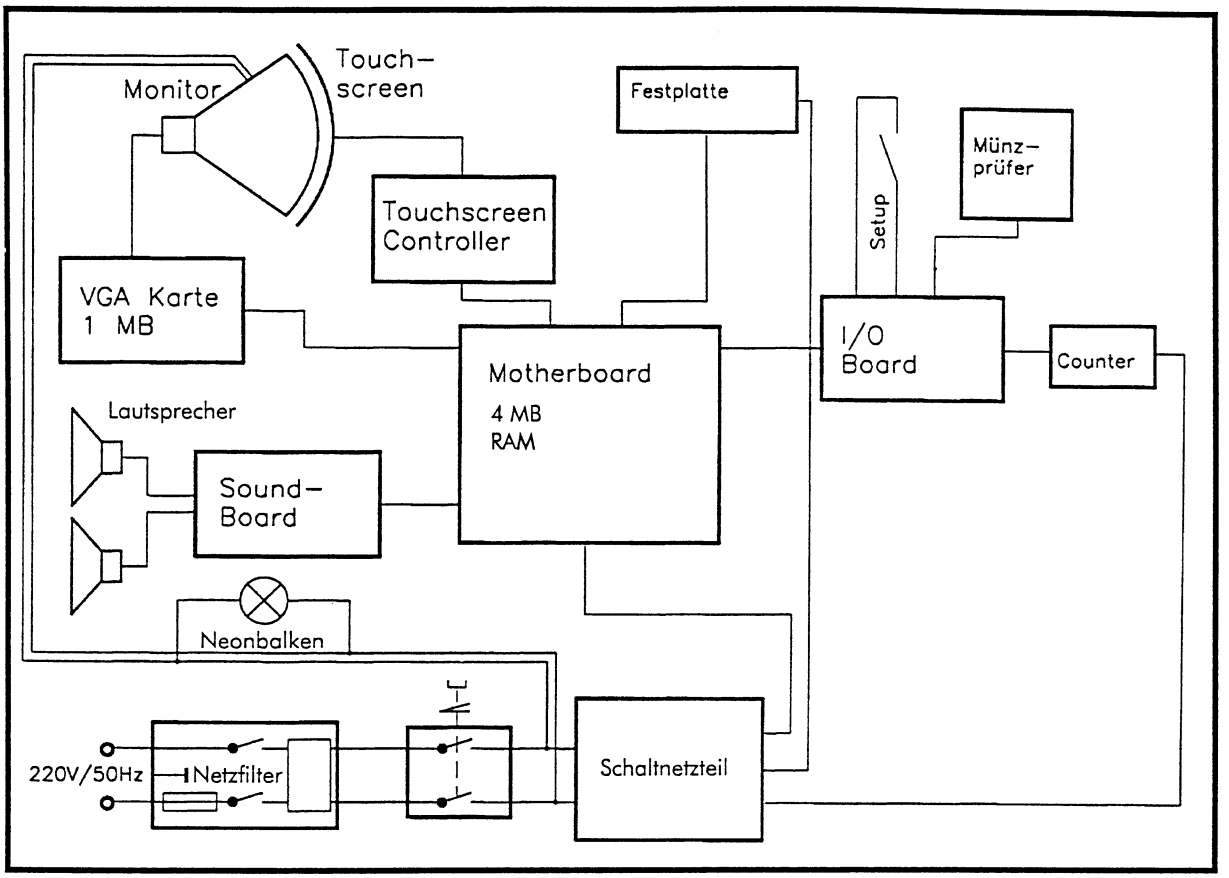


PHOTO PLAY 2000 - Ersatzteile

Standgerät 2.0
Jänner 1997

Pos	Bezeichnung	funworld Bestell-Nr.	NSM Bestell-Nr.
1	Holzgehäuse 148 x 700 x 535 (schwarz)	7200322	
1A	Holzgehäuse 148 x 700 x 535 (braun)	7200391	
1B	Leerholzgehäuse komplett (braun) mit NL-Rutsche	7200402	
1C	Leerholzgehäuse komplett (braun) ohne NL-Rutsche	7200404	
1D	Leerholzgehäuse komplett (schwarz) mit NL-Rutsche	7200403	
1E	Leerholzgehäuse komplett (schwarz) mit NL-Rutsche	7200405	
2	Türe für Kassa 500 x 260 (braun)	7200046	908415
2A	Türe für Kassa 500 x 260 (schwarz)	7200394	
3	Türe für Rückwand 500 x 550 (braun)	7200300	
3A	Türe für Rückwand 500 x 550 (schwarz)	7200349	
4	Türe für Elektronik 500 x 410 (braun)	7200301	
4A	Türe für Elektronik 500 x 410 (schwarz)	7200395	
5	Einschub für Kassa	7200302	
6	Münzrutsche	7200013	908734
7	Bildröhre 20"	7100071	908224
8	Touch-Screen-Glas 19"	7100052	908492
9			

10	Halterung für Bildröhre	7200305	
10A	Gleichrichter für Chassis	7000614	908769
11	Leiste für Elektroniktüre	7200306	
12	Klappenfeststeller für Serviceklappe	7200307	
13	Winkel für Klappenfeststeller	7200308	
14	Halterung für Sicherheitsschalter	7200309	
15			
16	Winkel für Verriegelung Servicetüre hinten	7200311	
17	Griffleiste	7200018	
18	Abdeckung für Lüftungsschlitze	7200017	
19	Geldkassa (klein)	7006438	908214
19A	Geldkassa (groß)	7200550	
19B	Deckel für Geldkassa (Banknotenrutsche)	7200551	
20	Halterung für Netzfilter	7200312	
21			
22	Hebelschloß inkl. Muttern und Sicherungsscheibe	7200323	908806
23	Montageplatte	7200324	
24	Hebel für Hebelschloß	7200325	
25	Hebel für Hebelschloß (Hacken)	7200326	908733
26	Möbelriegel	7200022	
27	Netzfilter	7001309	908413
28	Sicherheitsschalter	7200015	908414
29	Lautsprecher 8 Ohm 3-5Watt	7001123	908417
30	Neon-Balken inkl. Netzteil und Röhre	7200033	
31	Neon-Röhre 8W	7200032	
32	Einschub für Elektronik Holz	7200303	
33			
34			
35	Schaltnetzteil 200W	7100009	908759
36			
37	Schwingungsdämpfer	7200006	
38			
39	Mainboard 486 DX4/100 (verwendet bis GeräteNr.01/8362)	7200096	908719 AT
39A	Mainboard 486 Tomato (verwendet ab GeräteNr.01/8363)	7200557	908719AT
40	Simm-Module 4MB (verwendet bis GeräteNr.01/8362)	7200081	908720
41	Adapter für Serielle Schnittstelle		
42	VGA-Karte PCI	7200083	908732
42A	VGA-Karte PCI Tomato (verwendet ab GeräteNr. 02/0136)	7200559	
43	Sound-Karte	7200082	908409
43A	Sound-Karte Tomato (verwendet ab GeräteNr.01/7803)	7200558	908850
44	Touch-Screen-Karte NEU	7100050	908211 AT
47+48	Wechselrahmen kpl. mit Einschub		908412
47	Wechselrahmen für Festplatte mit Programm	7200005	
48	Einschub für Wechselrahmen	7200056	
49	Lümmelboard	7200319	
50	Serviceklappe mit Monitorblende	7200304	
51	Plexilogo mit Laminat ohne NL-Ausschnitt	7200007	
51	Plexilogo mit Laminat mit NL-Ausschnitt	7200028	
51	Plexilogo blau ohne NL-Ausschnitt	7200054	908768
51	Plexilogo blau mit NL-Ausschnitt	7200055	
52	Front für Münzprüfer NRI	7000567	
52A	Front für Münzprüfer Coin Control	7000567	908688

53	Versteifungswinkel rechts	7200320	
54	Versteifungswinkel links	7200321	
55	Münzprüfer NRI	7002245	
55A	Münzprüfer Coin Control	7001197	908470 AT
56	Festplatte ohne Programm	7200004	
56A	Festplatte 2.0 inkl. Wechselrahmen (Einschub)	7200390	908776 AT
56B	Festplatte mit Programm 1.06	7299999	908602 AT
57	I/O Karte NEU mit D-Sub Stecker CE	7200107	908757 AT
58	Slotabdeckblech	7200361	
59	Adapter mit parallele Schnittstelle		
60	Schutzkappe für 25poligen D-Sub Stecker	7200111	
61	Korpus Computer-Box	7200351	
62	Deckel für Computer-Box	7200353	
63	Masseverbindung	7200357	
64	20" Chassis (Tatung) mit integr. Netzteil	7100072	908770 AT
65	Einstelleinheit für Bildposition für 20"	7200368	
66	Einstelleinheit für Farbe für 20"	7200369	
67	Netzfilter für Monitor (Schaffner FN420 0,6a)	7200114	
68	Rinkerndrossel (Siemens B82623)	7200116	
69	Platine für Netzfilter	7200129	
70	Kabel für Monitor-Netzfilter	7200130	
71	Korpus Chassis-Box	7200358	
72	Verbindungswinkel für Chassis-Box	7200359	
73	Deckel für Chassis-Box	7200360	
74	Banknotenrutsche	7200014	
75	Winkel für Verriegelung Elektroniktür	7200355	
76	Halterung für AMP-Stecker NEU	7200372	
77			
78			
79			
80			
81	Spannplattenschraube Pan Head 5 x 16	7200327	
82	Spannplattenschraube Pan Head 4 x 16	7200328	
83	Spannplattenschraube Pan Head 3,5 x 16	7200329	
84	Sechskant-Mutter M6 (selbstsichernd) Din 985	7200330	
85	Sechskant-Mutter M6 Din 934	7200331	
86	Kotflügelscheiben für M6 A0 20mm s=1,25	7200332	
87	Linsenschraube mit Kreuzschlitz M3 x 8 Din7985	7200333	
87A	Linsenschraube mit Kreuzschlitz M3 x 6 Din7985	7200373	
88	Messingzierschrauben M4 x 25	7001228	
89	Sechskant-Mutter M4 Din 934	7200334	
90	Fächerscheibe für M4 Din 6798	7200335	
91	Linsenschraube mit Kreuzschlitz M3 x 6 Din7985	7200336	
92	Pop Niete mit Flachrundkopf 3,2x10 Din 7337	7200337	
93	Pop Niete mit Flachrundkopf 4 x 10 Din 7337	7200338	
94	Pop Niete mit Flachrundkopf 4 x 13 Zebra	7200339	
95	Gewindestift M6 x 30 Din 913	7200340	
96	Pop Niete mit Flachrundkopf 4 x 12 Din 7337	7200341	
97	Distanzrolle aus PVC, Kunststoffdistanz	7200342	
98	Linsenblechschraube 2,9 x 6,5 Din 7981	7200343	
99	Spax 3,5 x 25	7200344	
100	Zollschraube	7200345	
101	Abstandhalter ohne Verriegelung	7100027	
102	Linsenschraube mit Kreuzschlitz M4 x 12 Din7985	7200346	
103	Linsenblechschraube 3,5 x 6,5 Din 7981	7200347	

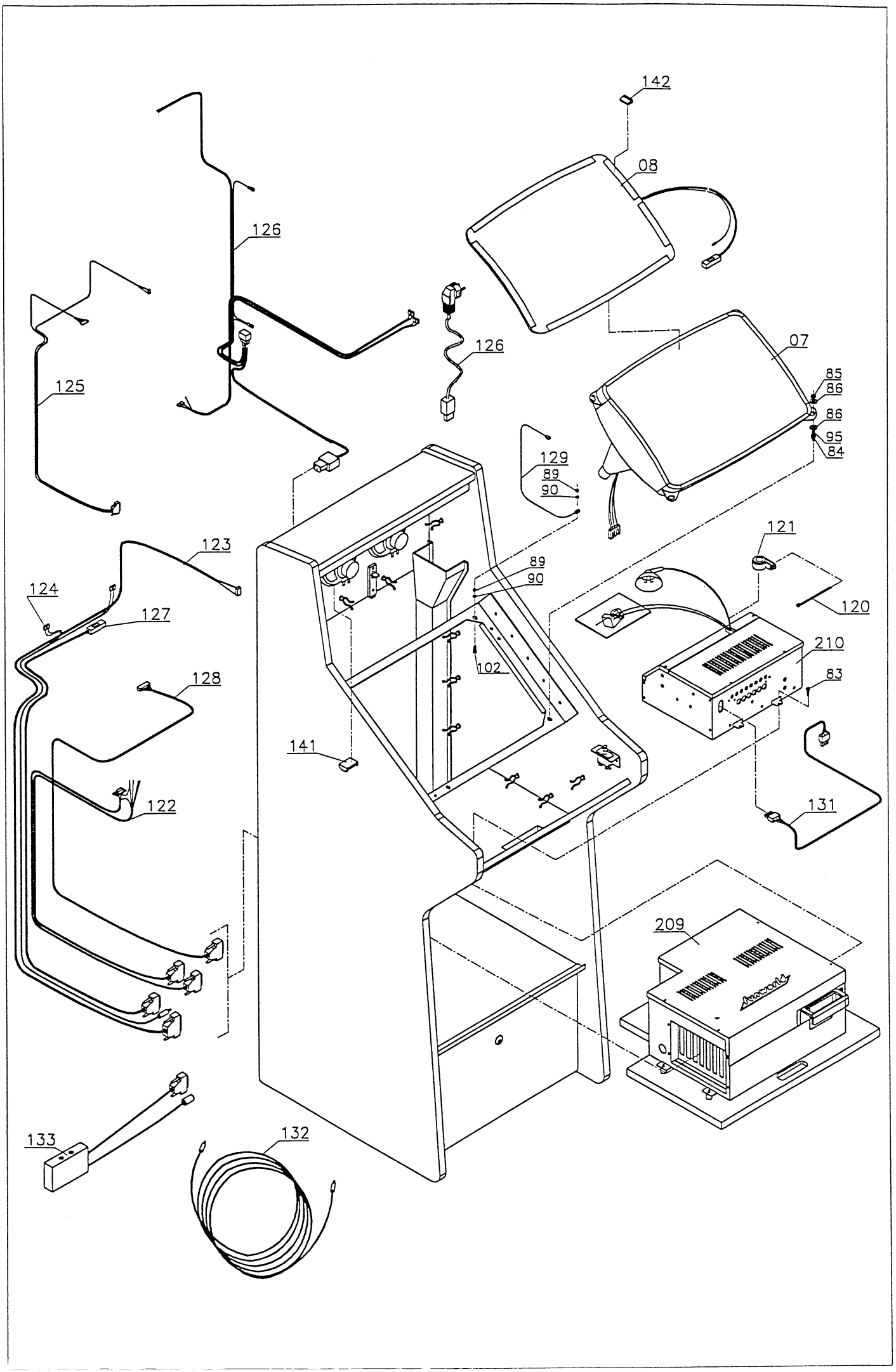
103A	Linsenblechschraube 3,5 x 9,5 Din 7981	7200389	
104	Kotflügelscheiben für M4 A0 15mm s=1,25	7200348	
105	Gewindefurchende Linsenschraube M3 x 6	7200373	
106	Linsenschraube mit Kreuzschlitz M4 x 6, Din 7985	7200374	
107	Distanzhalter Messing M4 x 6	7200375	
108	EMV-Kontaktstreifen	7200102	
108A	EMV-Kontaktstreifen (steckbar)	7400006	
109	Driller selbstklebend	7006586	
110	Rändelschraube M3 x 8	7200376	
111	Fächerscheibe für M3, Din 6798	7200377	
112	Kunststoffdistanz DR7/3,5 x 8	7200378	
113	Linsenschraube mit Kreuzschlitz M3 x 12, Din 7985	7200379	
114	Blechmutter für Blechschrauben 3,5	7200380	
115	Abstandhalter mit Verriegelung steckbar	7200119	
116	Ringzunge rot für M4	7100058	
117	Lautsprecherschutzgitter Alu	7200084	
118	Driller mit Blindlochbefestigung klein	7200023	
119	Driller mit Blindlochbefestigung groß	7200035	
120	Kabelbinder klein	7001003	
121	Ferrit Kern (TRCN-28-16-20)	7200117	
122	Datenkabel	7200362	
123	Münzprüferkabel	7200105	908758
124	Lautsprecherkabel	7200363	
125	Notenleserkabel mit Münzprüferkabel	7200106	
126	Netzversorgungskabel	7200364	
127	Touch-Screen Kabel NEU	7100051	908706
128	VGA-Kabel für 20"	7200370	908788
129	Erdungskabel-Klappe Teil 1	7200365	
130	Erdungskabel-Klappe Teil 2	7200366	
131	Netzkabel für Monitor	7200367	
132	Link-Kabel, Länge 5 m	7200133	908810
133	Link-Adapter	7200134	908811
134			
135	Strip-Bond 12mm Dppelklebeband lg. 1,7 m	7200019	
136	Befestigungssockel mit FIH-15, Blindlochbefestigung	7200024	
137	20" Monitorblende	7200002	
138	Vorlegeband 8 x 4	7200062	
139	Sechskantmutter M4 (Kunststoff)	7200381	
140	Montageelement mit Spreizankerbefestigung	7200025	
141	Flachbandkabelhalter lösbar	7001075	
142	Flachbandkabelhalterung klein	7001070	
143	Schlüssel für Festplatte	7200371	
144	Link-Kit pro Photo Play (1 Adapter, 1 Kabel)	7200501	908778
145			
146			
147	PVC-Folie 500 x 500, Sicherheitsfolie	7200383	
148	Aufkleber "Danger High Voltage"	7200384	
149	Typenschild Photo Play 2000	7200385	
150	Netzkabel Schuko-Kaltgerätestecker	7001307	
151	Adapter für Netzversorgungsstecker Chassis	7200118	
152	Miniaturtaster für Service	7100023	908755
153	Start-Kit für 2 Photo Play (2 Adapter, 1 Kabel)	7200386	908777
209	Computer - Box komplett	7200350	908805AT
210	Chassis - Box komplett	7200406	

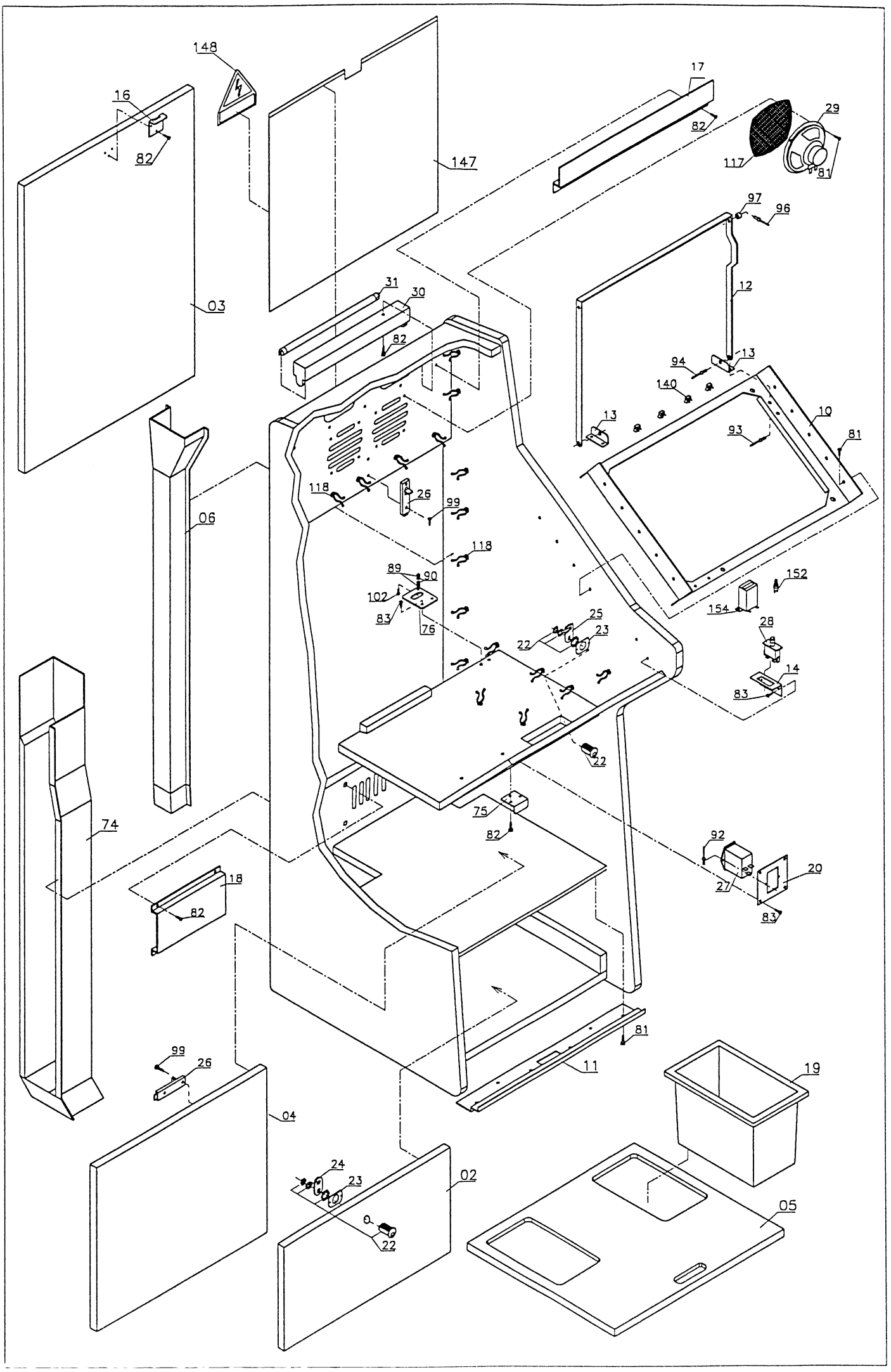
211	Eckelement 90°	7200561	
212	Eckelement 120°	7200564	
213	Zwischenelement°	7200565	

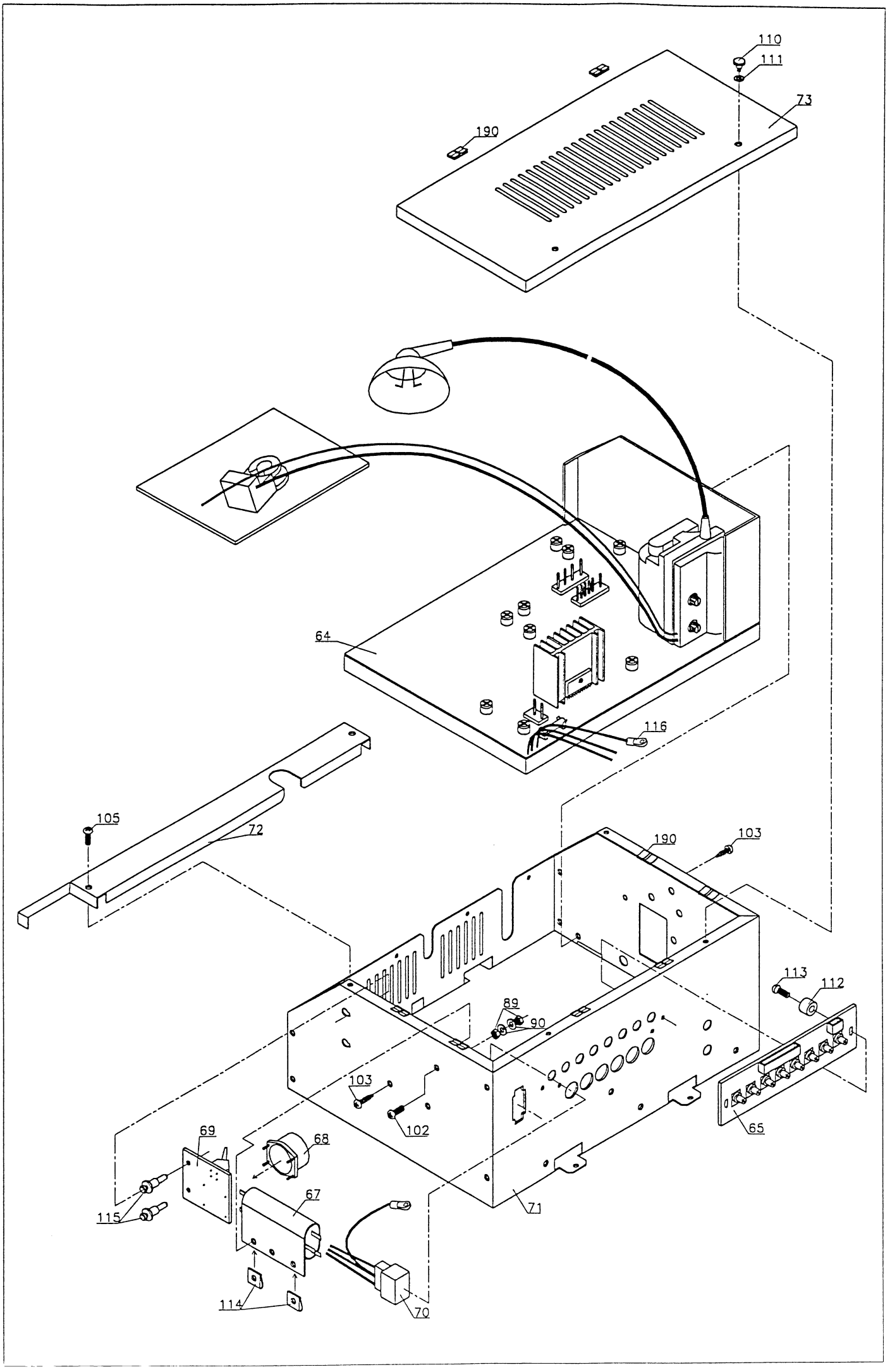
PHOTO PLAY 2000 - Ersatzteile

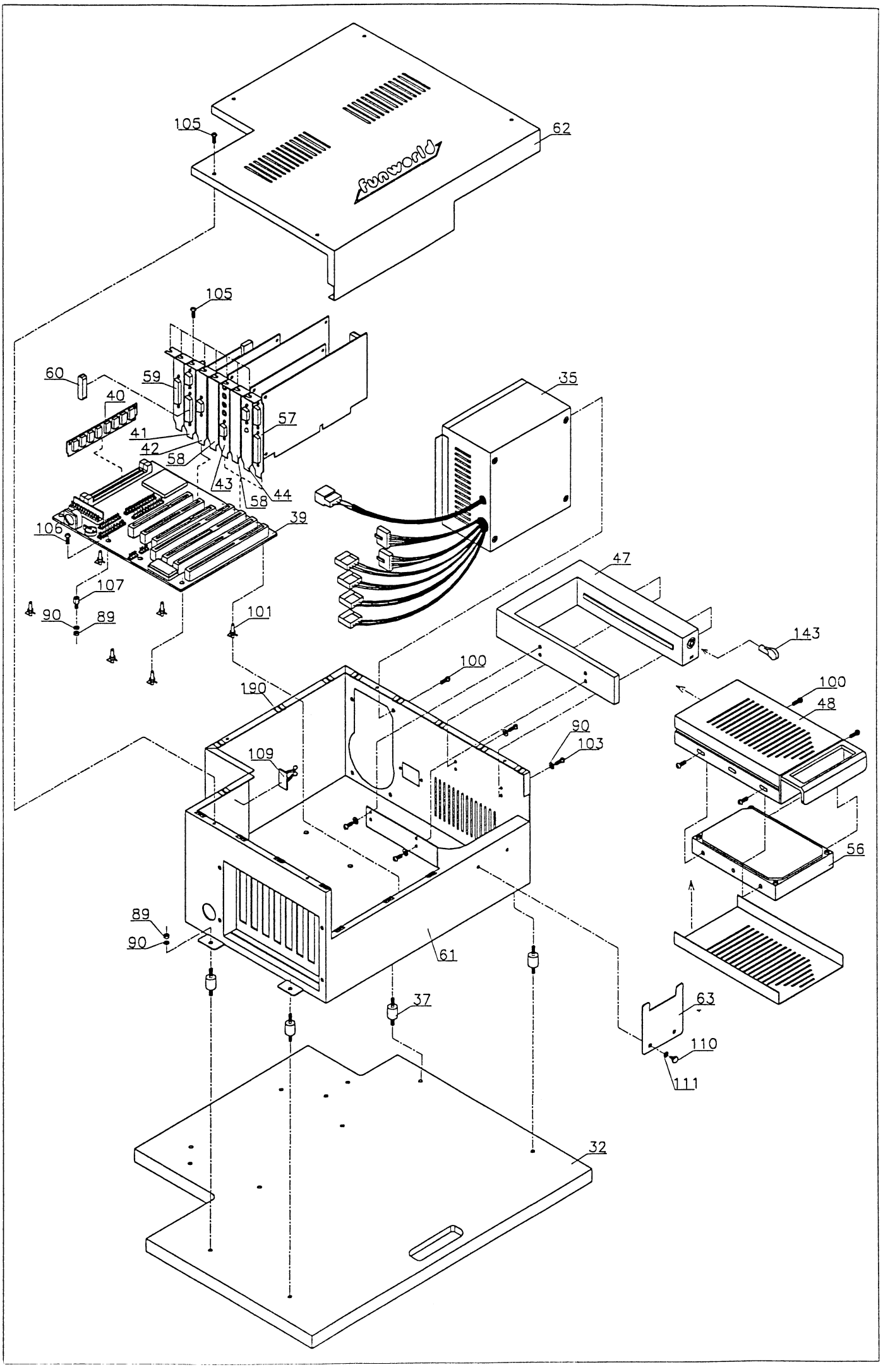
frühere Version
Jänner 1997

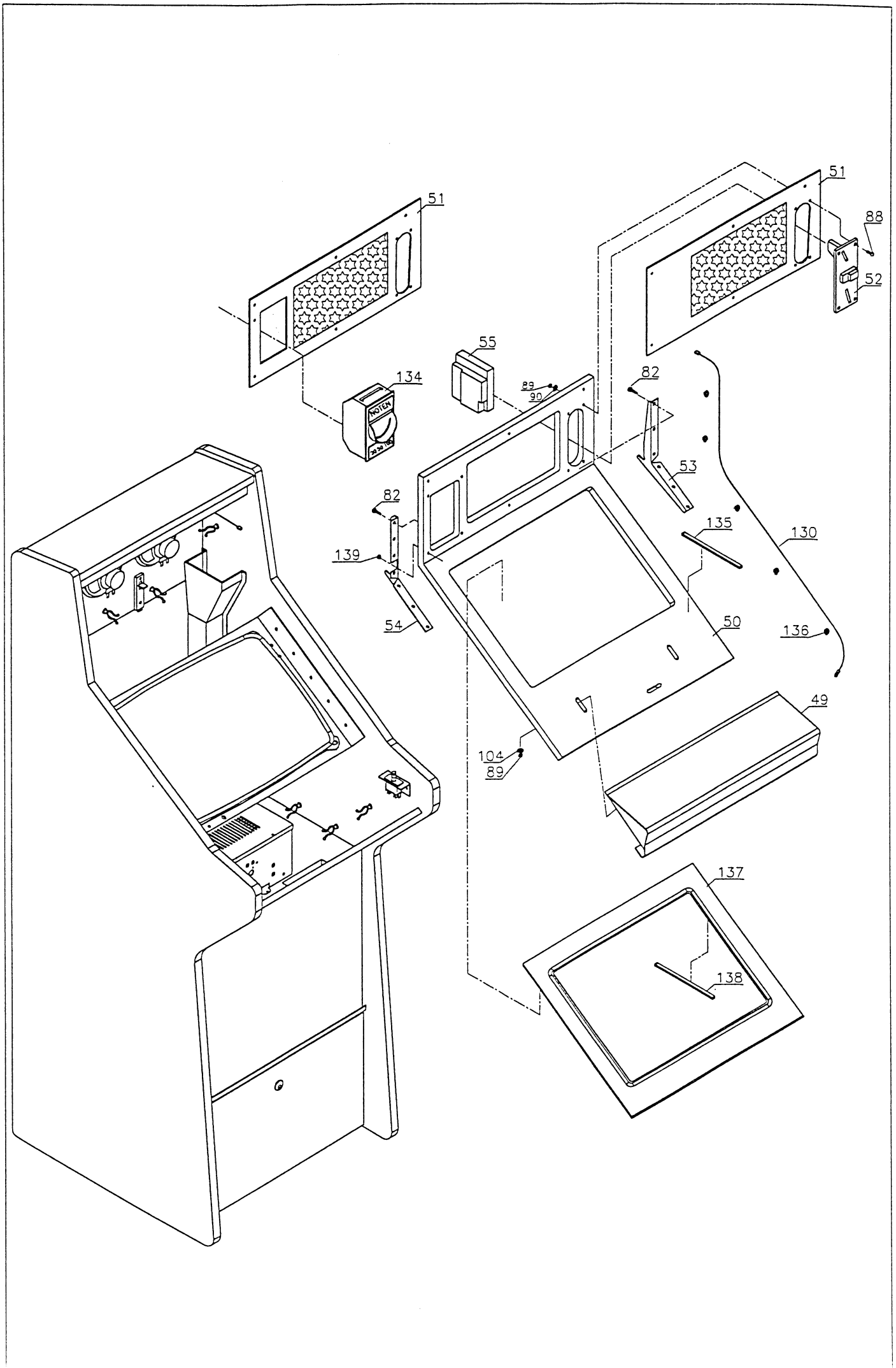
Pos	Bezeichnung	funworld Bestell-Nr.	NSM Bestell-Nr.
9	Chassis mit Bild- und Farbeinstelleinheit mit externemNetzteil	7100072	908703
15	Halterung für AMP-Stecker	7200310	
21	Halterung für Chassis	7200313	
33	Halterung für 3poligen AMP-Stecker	7200314	
34	Halterung für Netzteil 230 V, 50 Hz	7200315	
36	Halterung für Mainboard	7200316	
38	Halterung für I/O Karte	7200317	
39A	Motherboard 386	7200094	
42A	VGA-Karte ISA 1 MB	7200008	
44A	Touch-Screen-Karte alt	7100050	
45	I/O Karte alt	7200009	908410AT
46	Festplattenhalterung	7200318	
127A	Touch-Screen-Kabel alt	7100051	908411
128A	VGA-Kabel alt	7200118	908756


142
08
126
126
07
85
86
86
95
84
125
129
89
90
121
123
89
90
120
124
127
210
102
83
128
141
122
131
209
133
132


148
16
82
147
17
82
29
117
81
97
96
12
03
31
30
82
13
94
140
13
10
93
81
118
26
99
06
118
89
90
102
83
76
152
154
25
23
22
28
14
83
22
75
82
74
92
20
27
18
82
83
81
11
99
26
19
04
24
23
02
22
05


110
111
73
190
64
116
105
72
190
103
113
112
89
90
103
102
65
69
68
67
115
71
114
70


105
62
funworld
105
60
59
40
41
42
58
43
58
44
57
35
39
106
107
90
89
101
47
143
100
190
100
48
90
103
109
56
89
90
61
37
63
110
111
32


51
51
88
52
55
134
NOTEN
89
90
82
53
82
139
54
135
130
50
136
49
104
89
137
138

Einschaltdiagnostik:
Nach dem Einschalten durchläuft das Gerät einen Selbsttest. Wenn keine Probleme entdeckt wurden, ist das Gerät spielbereit.
Sollten jedoch Probleme auftauchen, müßten Sie, wenn möglich, über das nachfolgende TROUBLE SHOOTING oder über den Servicetechniker des jeweiligen Generalimporteurs den Fehler eruieren und gegebenenfalls beseitigen.

Trouble Shooting, häufige Fehler:

Bildschirm ist dunkel, Netzteil Ventilator steht:	Spannungsversorgung überprüfen
Bildschirm ist dunkel, Ventilator läuft:	Münzen einwerfen und auf Ton und Zählwerk, achten. Läuft das Zählwerk, so ist der Computer OK --> kontrollieren Sie die Kabelverbindung und die Spannungsversorgung des Monitors. Tauschen Sie ggf. die Graphikkarte. Haben Sie damit keinen Erfolg, so checken Sie den Monitor. Prüfen Sie durch Drehen der Potentiometer (BRIGHTNESS)am Zeilentrafo ob das Chassis funktioniert (Funktion OK --> Bildschirm wird hell, Zeilen werden sichtbar). Haben Sie keinen Ton, das Zählwerk ändert sich nicht--< kontrollieren Sie die Spannungsversorgung am Motherboard. Entfernen Sie alle Einsteckkarten bis auf die Grafikkarte **(Kartenwechsel nur bei ausgeschaltenem Gerät).** Erscheint jetzt eine Einschaltmeldung, so stecken Sie nach und nach alle Karten zurück, bis die fehlerhafte Karte gefunden ist. Ist der Bildschirm weiterhin dunkel, so wechseln Sie die Graphikkarte und ggf. den Hauptspeicher. Ist der Bildschirm weiterhin dunkel, so wechseln Sie das Motherboard. Haben Sie die Möglichkeit den Bildschirm bei einem anderen Gerät auszuprobieren, so tun Sie das, um sicherzustellen ob der Bildschirm funktioniert.
Bildschirm OK, Touchscreen funktioniert nicht	Kontrollieren Sie die Jumperstellungen auf dem Touchscreen Controller: JumperblockTest: T4, T5, T6 ist Reserve, hat keine Funktion Address: A1, A4, A5 Interrupt: I4/fun.link I3 Unter dem Anschluß für den Touchscreen befindet sich am Controller eine rote LED. Wenn die LED nicht blinkt, zeigt dies einen Fehler an (zB fehlende Erdung des Touch-Screens, fehlende Betriebsspannung, fehlende Initialisierung durch das Programm). Wenn man auf den Touchscreen drückt, müßte die LED hell leuchten. Ist dies nicht der Fall, kontrollieren Sie die Kabelverbindung und die Spannungsversorgung für das Motherboard (insbesondere-12V), Hilft auch das Wechseln des Controllers nicht, wechseln Sie das Touch-Screen Verlängerungskabel oder das Motherboard.
Bildschirm OK, Touchscreen funktioniert stellenweise nicht	Kalibieren Sie den Touchscreen neu. Reinigen Sie den Touchscreen mit einem weichen, feuchten Tuch. Untersuchen Sie die Stelle auf Kratzer oder starke Verschmutzung. Kontrollieren Sie ob das Anschlußkabel des Touchscreen eingeklemmt oder beschädigt ist. Tauschen Sie ggf. den Touchscreen.

Das Gerät stürzt an verschiedenen Stellen im Programm ohne ersichtlichen Grund ab.	Tauschen Sie das Motherboard und/oder Speicher und halten Sie das Gerät unter Beobachtung.
Kein Ton	Kontrollieren Sie Kabelverbindungen oder prüfen Sie, ob sich der Klinkenstecker in der Buchse "Speaker" befindet.
Das Gerät registriert dem Münzeinwurf nicht, Münzen fallen in die Kassa	Kontrollieren Sie die Kabelverbindungen, Münzprüfer oder I/O Board.
Münzprüfer nimmt keine Münzen an	Kontrollieren Sie die Kabelverbindungen, Münzprüfer oder I/O Board. Kontrollieren Sie die Programmierung des Münzprüfers.
"Can't create file for _save_area" "Can't open file for load_area"	**Beschreibung:** Auf der Festplatte existiert das Verzeichnis \FOTO\TEMP nicht. **Behebung:** Mit dem DOS-Befehl MD \FOTO\TEMP das Verzeichnis erstellen, tritt der Fehler trotzdem noch auf ist vermutlich die Festplatte daran Schuld.
Error loading palette from PCX-file, file does not exist	**Beschreibung:** Eine Datei fehlt auf der Festplatte **Behebung:** Festplatte neu bespielen, oder die Datei fehlt generell.
Error reading palette from PCX-file	**Beschreibung:** Fehler beim Lesen eines Bildes **Behebung:** Festplatte neu bespielen.
FARGETMEM-Error: error allocating xxx bytes of xxx free via farmalloc Messagebox: not enough memory Inputbox: not enough memory Truncate allocation error xxx Button-define, out of memory	**Beschreibung:** Zuwenig Speicher **Behebung:** Speicher tauschen oder Motherboard. Eventuell mittels dem DOS-Befehl MEM den freien konventionellen Speicher ermitteln. Dieser sollte mind. 580.000 Bytes betragen.
LOAD-Error opening File oder LOAD-Error cause a too big file	**Beschreibung:** Fehler beim Laden einer Datei **Behebung:** Festplatte neu bespielen
No SB or insufficient memory Wrong IO-adress Wrong IRQ-adress Unknown error	**Beschreibung:** Fehler der Soundkarte, oder inkompatible Soundkarte **Behebung:** Soundkarte tauschen. Auf Kompatibilität achten (OPTI929,OPTI930,ESS)
Error loading VOICE-file	**Beschreibung:** Eine Voice-Datei wurde nicht gefunden **Behebung:** Festplatte neu bespielen
You can not load VOICE/WAVE-files longer than 64000 bytes	**Beschreibung:** Eine Voice-Datei ist länger als erlaubt **Behebung:** Festplatte neu bespielen oder Software-Fehler.
Error opening Harddisk-Voice-File Error opening Diskwave-File: xxx Error loading WAVE-file xxx	**Beschreibung:** Die Voice-Datei xxx wurde nicht gefunden. **Behebung:** Festplatte neu bespielen, da diese wahrscheinlich unvollständig ist.
Cannot open font xxx invalid font or font-size	**Beschreibung:** Schriften-Datei nicht gefunden **Behebung:** Festplatte neu bespielen, da diese wahrscheinlich unvollständig ist.
PCX: Cannot draw below zero No button-font defined Virtual draw size is too wide Topic-PCX-Name must not be empty Database-Seek Error: Use SHARE.EXE to allow simultan access to one file	**Beschreibung:** logischer Fehler in der Software. **Behebung:** Fehler in der Software bitte funworld melden.
CMOS Probleme KB/Interface Error CMOS Battery state low Press F1 to resume	**1) Kontrollmaßnahmen:** - Batterie ist fest verankert in Befestigung - Überprüfen des Kontaktes bei der Batterie - Jumperstellung kontrollieren (rechts neben Knopfbatterie) Jumper 6 (siehe Hauptplatine, Seite 7) **2) BIOS nochmals einstellen** (siehe unten)

An die VGA-Karte kann jeder handelsübliche VGA-Monitor angeschlossen werden (Kontrolle ob Monitor bzw. Motherboard OK). Die Touch-Screen-Funktion ist nur auf dem Photo Play® Monitor verfügbar.

BIOS-Einstellungen (Tomato Motherboard AWARD Bios)

Erkennung des Tomato Motherboard:

- 3 PCI-Slots (kurze Steckplätze)
- 3 ISA-Slots (lange Steckplätze)
- Beschriftung auf Chipsatz: SIS
- Beim Hochstarten erscheinen am Bildschirm folgende Daten:

Award Modular Bios v 4.51G, An Energy Star Ally
Copyright (c) 1984-96, Award Software, Inc.

4 DPS VER 1.71 (1710962A4IBZ11)

- Photo Play 2000® ab Gerätenummer: 01/8363
- Photo Play Barry® ab Gerätenummer: 10/1266

1) Schalten Sie das Photo Play® aus, öffnen Sie das Gerät und schließen Sie eine Standard-PC-Tastatur an dem für die Tastatur passenden runden Stecker an.

2) Schalten Sie das Photo Play® wieder ein und drücken Sie solange die ENTF - Taste, bis Sie ins **"CMOS Setup utility"** - Menü gelangen.

3) Menüpunkt **"Standard CMOS Setup"** auswählen (benützen Sie die Pfeiltasten und ENTER).

4) Wählen Sie mit "+" bzw. "-" - Taste den aktuellen Monat aus. Drücken Sie die "↓ - Taste" und stellen Sie nach dem gleichen Schema Tag, Jahr, Stunde, Minute und Sekunde ein. (Mit der "↑ - Taste" kommen Sie zum vorherigen Punkt zurück.)

5) **Primary Master** auswählen und den Typ "USER" mit der "+" bzw. "-" - Taste und ENTER einstellen:

Folgende Werte eintragen :

TYP	SIZE	CYLS	HEAD	PRECOMP	LANDZ	SECTOR	MODE
USER	528	1024	16	0	0	63	NORMAL

6) Primary Slave --> "None" einstellen
Secondary Master --> "None" einstellen
Secondary Slave --> "None" einstellen

7) Drive A --> "None" einstellen
Drive B --> "None" einstellen

8) Halt On --> "All, But Keyboard" einstellen

9) Drücken Sie die ESC - Taste, Sie befinden sich wieder im "CMOS Setup utility".

10) Wählen Sie den Punkt **"BIOS Features Setup Menu"** aus.
Stellen Sie folgende Werte in der Liste um (mit Pfeiltasten und "+" bzw. "-" - Taste):

Boot Sequence:	C, A
Boot Up Floppy Seek:v	Disabled

11) Drücken Sie die ESC - Taste, Sie befinden sich wieder im "CMOS Setup utility".

12) Wählen Sie den Punkt **"Chipset Features Setup Menu"** aus.
Stellen Sie folgende Werte in der Liste um (mit Pfeiltasten und "+" bwz. "-" - Taste):

Onboard 496 DIE Port:	Primary
Onboard FDD Controller:	Disable
Onboard Serial Port 1:	3 F8/IRQ4
Onboard Serial Port 2:	2 F8/IRQ3
Onboard Parallel Mode:	Normal
Onboard Game Port:	Disable

13) Drücken Sie die ESC - Taste, Sie befinden sich wieder im "CMOS Setup utility".

14) Wählen Sie den Punkt **"PCI Configuration Setup"** aus.
Stellen Sie folgende Werte in der Liste um (mit Pfeiltasten und "+" bwz. "-" - Taste):

PCI IRQ Actied By:	Level
PCI DIE IRQ Map To:	ISA

15) Drücken Sie die ESC - Taste, Sie befinden sich wieder im "CMOS Setup utility".

16) Wählen Sie den Punkt **"Save & Exit Setup"** aus.
Es erscheint nun eine Abfrage "Save to CMOS exit (y/n)". Wählen Sie "z" und ENTER für "yes".

Spiele:

Diamond Elevens

Es handelt sich hierbei um ein Kartenspiel. Durch Anklicken von zwei oder mehreren Karten muß der Spieler genau 11 Punkte erreichen, wodurch diese Karten verschwinden. Das Spiel ist beendet, wenn sich keine Karte mehr in der Pyramide befindet oder wenn die Spielzeit abgelaufen ist. Diamond Elevens ist für einen Spieler geeignet.

Solitair

Der Sinn dieses Spieles ist es, vier Stapel jeweils vom As bis zum König in der selben Farbe aufzubauen. Da es sehr viel Konzentration vom Spieler abverlangt, bekommt man etwas mehr Zeit. Auf der Spielfläche müssen die Karten abwechselnd rot und schwarz in absteigender Reihenfolge angeordnet werden. Es gibt zwei verschiedene Spielvarianten:

1) **AM (Amateur):** Für das Umdrehen des Kartenstapels werden, falls Punkte vorhanden sind, eine gewisse Punktezahl, ansonsten eine Kredit abgezogen.

2) **PRO (Profi):** Für die Spiel ist eine fixe Zeit vorgegeben, dafür darf der Spieler den Kartenstapel beliebig oft umdrehen. Solitair ist für einen Spieler geeignet.

Fun 21

Das Ziel des Spieles ist es, auf jedem der 5 Felder 21 Punkte zu erreichen. Es ist darauf zu achten, daß in keinem Feld die 21 überschritten wird, ansonsten ist das Spiel beendet. Die fünf Felder werden am Ende addiert, anhand dieser Punktezahl werden die Punkte vergeben. Fun 21 ist für einen Spieler geeignet.

Fun Scramble

Die Spielkarten müssen auf einem "5 x 5 Feld" so plaziert werden, daß sowohl horizontal als auch vertikal eine möglichst gute Poker-Kombination entsteht. Das Spiel ist beendet, wenn kein Kartenfeld mehr frei ist. Fun Scramble ist für einen oder zwei Spieler geeignet.

Minesweeper

Bei diesem Spiel werden in einem Quadrat 20 Minen versteckt. Die Anzahl der Minen erhöht sich bei jedem neuen Level. Nun hat der Spieler die Aufgabe, die Minen zu entschärfen, indem die jeweiligen Minenfelder mit einem Fähnchen markiert werden. Die quadratisch angeordnete Zahlen (1-8) ergeben die Anzahl der Minen, die sich in angrenzenden Feldern befinden. Das Spiel wird beendet, wenn mehrmals fälschlicherweise eine Minenfeld als frei markiert wurde. Minesweeper ist für einen Spieler geeignet.

Concentration

Zu Spielbeginn werden 12 Bilder gezeigt, wobei jeweils 2 das gleiche Motiv aufweisen. Anschließend werden die Bilder versteckt. Der Spieler kann zwischen verschiedenen Themengebieten wählen. Aufgabe des Spielers ist es, vor Ablauf der Zeit die Bilder paarweise aufzudecken. Concentration ist bis zu vier Spieler geeignet.

Melody

Das Ziel des Spielers ist es, eine vom Gerät vorgegebene Tonfolge zu wiederholen. Vor Beginn des Spieles, kann der Spieler zwischen verschiedenen Sound´s wählen. Die Anzahl der Töne steigert sich und somit auch der Schwierigkeitsgrad des Spieles. Pro gemerktem Ton erhält der Spieler Punkte. Melody ist für einen Spieler geeignet.

Glücksrad

Der Sinn dieses Spieles ist es, durch Erraten von Buchstaben ein unbekanntes Wort zu eruieren. Für einen Mitlaut werden die, durch das Glücksrad vorgegebenen Punkte gutgeschrieben, wenn der Buchstabe im unbekannten Wort vorhanden ist. Für Selbstlaute werden jedoch 100 Punkte abgezogen. Wird versucht, das Rätsel vorzeitig zu lösen, bekommt der Spieler für jeden richtigen Buchstaben 500 Punkte. Falls ein gewählter Buchstabe nicht im Wort vorkommt, werden 10 Sekunden abgezogen. Glücksrad ist für bis zu vier Spieler geeignet.

Puzzle

Aufgabe des Spielers ist es, ein Puzzle zusammenzusetzen. Der Spieler kann zwischen verschiedenen Themengebieten wählen. Durch Berührung der Puzzleteile können diese mit dem Finger verschoben und somit in die richtige Position gebracht werden. Das Bild sollte vor Ablauf der vorgegebenen Zeit fertiggestellt sein. Puzzle ist bis zu vier Spieler geeignet.

Geo Quiz

Es werden länderspezifische Fragen gestellt, die der Spieler erfolgreich beantworteten soll. Die Punktezahl richtet sich nach der Geschwindigkeit und Richtigkeit der Anworten. Geo Quiz ist bis zu vier Spieler geeignet.

Film Quiz

Dieses Quiz beinhaltet Fragen über Kino und Film. Das Ziel ist es, die gestellten Fragen in möglichst kurzer Zeit richtig zu beantworten. Film Quiz ist bis zu vier Spieler geeignet.

Geschichte Quiz

In diesem Quiz werden dem Spieler verschiedene Geschichtsfragen gestellt. Der Spieler hat nun die Aufgabe, das Rätsel so schnell wie möglich, richtig zu lösen. Geschichte Quiz ist bis zu vier Spieler geeignet.

Erotic Quiz

Der Spieler wird bei diesem Quizspiel aufgefordert, eine Frage zu beantworten. Dazu muß man aus einer vorgegebenen Anzahl von Antworten durch Berühren die richtige Antwort auswählen. Die Punktezahl richtet sich nach der Geschwindigkeit, die der Spieler zum Auswählen der Antworten benötigt. Erotic Quiz ist bis zu vier Spieler geeignet.

Allgemein Quiz

In diesem Quiz werden Fragen aus verschiedenen Wissensgebieten zusammengewürfelt. Der Spieler soll diese Frage, so schnell wie möglich beantworten. Allgemein Quiz ist bis zu vier Spieler geeignet.

Stones

Fans des Einspielerfolges "Elevens" werden begeistert sein! Keine Fortsetzung - sondern ein neues Spiel, das auf den Grundprinzipien von "Elevens" aufgebaut ist. Waren es bisher Karten, so wird im Stones eine dreidimensionale Anordnung von Würfeln serviert. Durch den Einsatz von Bonussteinen wird die Attraktivität und der Spielwitz weiter erhöht! Die zu erreichende Punktezahl erhöht sich je Runde um einen Punkt, wobei in der ersten Runde bei 11 Punkten begonnen wird.

Shuffle

Trainieren Sie Ihr Vorstellungsvermögen und Ihre taktischen Fähigkeiten mit dem neuen Fun-Spiel Shuffle. Der Hochleistungscomputer Photo Play zerlegt die Bildvorlage in Segmente, versetzt diese Bildsegmente und läßt Ihnen den Spaß, durch gezieltes "Verschieben" das Originalbild wieder herzustellen! Verschiedene Motive und die bekannte Bild-Ton-Animation garantieren echten Spielspaß!

Euro Quiz

Das Euro Quiz beinhaltet Fragen aus den Bereichen Geschichte, Geographie, Allgemeinwissen, eben alles wissenswerte über Europa. Der Spieler wird aufgefordert, eine Frage zu beantworten. Dazu muß man aus einer vorgegebenen Anzahl von Antworten durch Berühren die richtige Antwort auswählen. Die Punktezahl richtet sich nach der Geschwindigkeit, die der Spieler zum Auswählen der Antworten benötigt. Das Euro Quiz kann von bis zu 4 Spielern gleichzeitig gespielt werden.

Shanghai

Ein altchinesisches Konzentrationsspiel. Die 144 Spielsteine sind dreidimensional angeordnet. Der Spieler hat die Aufgabe zwei gleiche Symbole zu finden. Der Spieler muß strategisch die Paare entfernen (von außen nach innen). Sind alle Spielsteine abgeräumt, hat der Spieler gewonnen.

Find It

Find It ist ein Suchbildrätsel. Der Spieler muß fünf Fehler im rechten fotorealistischen Bild finden. Je nach Geschwindigkeit erhält der Spieler Punkte, desto schneller man die Fehler findet, um so mehr Punkte erhält der Spieler. Nach jedem gelösten Bild, wird das nächste Fotopaar schwieriger und die Zeit immer kürzer.

Fun Towers

Ziel des Spieles ist es, alle auf dem Bildschirm befindlichen Karten zu entfernen, um die drei Türme zu erobern. Der Spieler muß eine Karte berühren, die eine höhere oder niedrigere Wertigkeit hat, als die unten angeführte Karte. Der Spieler erhält bei Eroberung des ersten Turmes 5.000 Punkte. Bei Eroberung des zweiten und dritten Turmes erhöht sich der Bonus um je 5.000 Punkte. Der Spieler erhält zusätzlich bei Eroberung der drei Türme eine Bonusrunde. Das Spiel ist zeitbegrenzt.

Technische Daten Touch Screen

➲ Allgemeines:

Technologie:	Analog kapazitiv
Auflösung:	1024 Berührungspunkte pro Achse innerhalb des kalibrierten Feldes
Geschwindigkeit:	Bis zu 115 Berührungen pro Sekunde
Aktive Berührungsfläche:	Genaue Koordinaten ab 0,1 Zoll Abstand von den Randelektroden
Lichdurchlässigkeit:	85 - 95 % bei 550 mm

➲ Sensorbeschreibung:

Sensor:	**Standard:** Glasscheibe mit eingeschmolzen Metallstaub **Clear Tek:** poliert oder geätzt. Dieses Glas ist robuster, dauerhafter und nimmt weniger von der Brillanz des Bildes:
Sensorstärke:	0,125 Zoll (±0,01) Standard, andere Stärken erhältlich für flache Sensoren.
Sensorabmessungen:	viele gekrümmte Sensoren verfügbar, auch für Sony Röhren. Außerdem viele verschiedene flache Sensoren für EL, Plasma und LOD Displays. Kundenspezifische Größen auf Anfrage.

➲ Serieller Kontroller:

Zum Einbau in den Monitor oder in eine externe Box. Eine zusätzliche Stromversorgung ist nötig.

Kommunikation: erfolgt über eine serielle RS 232 Schnittstelle

➲ PC Bus Kontroller:

ist anwendbar für alle PC, XT und AT kompatiblen Computer

Kommunikation: erfolgt On-Board über serielle Schnittstelle. Die Stromversorgung wird vom Bus genommen. Der PC-Kontroller kann COM1 - COM6 simulieren.

➲ Intelligenter Kontroller:

In besonders störsicherer Ausführung durch frequenzadaptive Filter. Die Datenübertragung kann über eine serielle, parallele oder PC-Bus Schnittstelle erfolgen. Die frei programmierbare V25 CPU kann "On-Board" die Koordinaten vorverarbeiten.

➲ ADB Kontroller:

Zum Anschluß an ADB Bus für Apple Macintosh™. Erhältlich als separate Box oder als Einbaukontroller.

➲ Programmierung der Kontroller:

Formate:	hexadezimal, dezimal oder optimal binär
Modus:	Punkt- oder Flußmodus
Parameter:	Übertragungsrate
Kalibrierung d. aktiven Flächen:	Alle programmierten Daten können in einem EEPROM gespeichert werden.

➲ Binäres Datenformat:

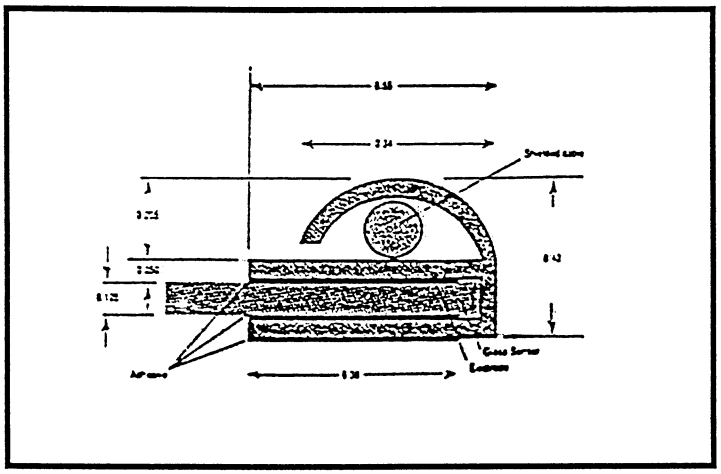
Das binäre Datenformat ist erforderlich für Anwendungen wie OS/2 und UNIX Treiber, MS-Window Treiber, Amiga Treiber, MS-Mouse Treiber, zwei kalibrierte Zonen mit je 1024 x 1024 Berührungspunkten; eine innerhalb der anderen.
Erste-Letzte-Berührungsmode, Software Parameter Log. Kontroller Ausgabe, Identität und Ausgabestatus Code, Kalibrierungsüberprüfung.

➲ Installation

Sensor:	Die Installation des Sonsors sollte von einem qualifizierten Techniker durchgeführt werden. Der Sensor wird so eingebaut, daß das Kabel auf der rechten Seite weggeführt wird.
Kontroller:	Zusätzlich ist die Möglichkeit gegeben, den Kontroller mit Einbaunetzteil in das Monitorgehäuse zu integrieren.

➲ Betriebssicherheit

MTBF:	**Standard:** Größer als 80.000 Stunden, **Clear Tek:** Größer als 176.000 Stunden
FCC-Zulassung:	Klasse A
Widerdstandsfähigkeit der Oberfläche :	Nach Mohs Härteskala kleiner als 7 (Glashärte)
Lebensdauer:	**Standard:** Größer als 5 Millionen Berührungen auf jedem einzelnen Punkt.
Betiebstemperatur:	Kontrollerkarten 0 bis 55 Grad Celsius Touchsensor minus 15 bis 70 Grad Celsius
Relative Luftfeuchtigkeit:	0 bis 95 % nicht kondensierend
Lagertemperatur:	Kontroller und Touch Screen minus 62 bis 85 Grad Celsius.



Maße in Zoll

Alle Warenzeichen sind eingetragene Schutzmarken der jeweiligen Hersteller
© Copyright IQ 2000/Technische Änderung vorbehalten